



# Internationella spelregler för sporten Boule Pétanque

Antagna av F.I.P.J.P:s exekutivkommitté i december 2020

Svensk version

Antagen av SBF:s förbundsstyrelse den 13 februari 2021

Gäller fr.o.m. 14 april 2021

Svenska Bouleförbundet är medlem i F.I.P.J.P.  
Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal

# ALLMÄNNA REGLER

## § 1 Lagsammansättning

Boule Pétanque är en sport där:

- tre spelare spelar mot tre spelare (trippel)

Det kan också spelas som:

- två spelare mot två spelare (dubbel)
- en spelare mot en spelare (singel).

I trippel har varje spelare två (2) klot. I dubbel och singel har varje spelare tre (3) klot. Ingen annan tävlingsform är tillåten.

## § 2 Karaktäristik för godkända klot

Boule Pétanque spelas med klot som är godkända av FIPJP och som uppfyller följande krav:

1. De ska vara tillverkade av metall.
2. De ska ha en diameter mellan 70,5 mm (minimum) och 80,0 mm (maximum).
3. De ska väga mellan 650 gram (minimum) och 800 gram (maximum).

*Miniorer och yngre juniorer får spela med klot som väger minst 600 gram och som har en diameter på minst 65 mm, förutsatt att de är från en godkänd tillverkare.*

Tillverkare och vikt ska vara graverade på kloten i läsbart skick.

Spelarens för- och efternamn (eller initialer) får vara graverade på kloten, liksom olika logotyper eller företagsbeteckningar, så länge det sker i överensstämmelse med tillverkarens specifikationer.

4. Kloten måste vara ihålliga och får inte innehålla något material såsom bly, sand, kvicksilver ed. Kloten får inte manipuleras på något sätt, förändras eller modifieras efter tillverkningen hos en av FIPJP godkänd fabrikant. Det är förbjudet att genom upphettning bearbeta kloten i syfte att förändra deras hårdhet.

## § 2a Bestraffning för icke godkända klot

Den spelare som bryter mot vad som stadgas i punkt 4 ovan utesluts omedelbart från tävlingen tillsammans med sina medspelare.

Spelare ska byta ut klot som på grund av slitage eller fabrikationsfel inte visar sig överensstämma med de kriterier som anges i punkterna 1, 2 och 3 ovan. Spelaren får byta ut hela klotsetet.

Anmärkingar från spelare rörande punkterna 1–3 ovan tas endast emot före spelets början. Det ligger därför i spelarnas intresse att i förväg förvissa sig om att både ens egna och motståndarnas klot motsvarar de fastställda normerna.

Protest angående punkt 4 kan tas emot när som helst under pågående match, men det måste ske mellan två omgångar. Om ett lag protesterar mot motståndarens klot från tredje omgången eller senare, och dessa visar sig vara korrekta, tilldöms motståndarlaget tre (3) poäng.

En domare eller tävlingsjuryn kan när som helst begära kontroll av en eller flera spelares klot.

### **§ 3 Godkända lillar**

*Lillar ska vara tillverkade av trä. De ska ha en diameter på 30 mm (tolerans: +/- 1 mm). De ska väga mellan 10 och 18 gram.*

Målade lillar är tillåtna men får inte i något fall kunna plockas upp med hjälp av en magnet.

### **§ 4 Licenser**

För att kunna delta i en tävling måste varje spelare kunna uppvisa tävlingslicens eller ett dokument utformat i enlighet med sitt förbunds administrativa regler där medlemskap framgår och kunna styrka sin identitet.

## **SPEL**

### **§ 5 Spelområde**

Boule Pétanque kan spelas på samtliga underlag. Tävlingsarrangör eller en domare kan dock bestämma att lagen ska spela på ett markerat spelområde. Dessa spelområden ska vara minst 15 meter långa och 4 meter breda för nationella mästerskap och internationella tävlingar.

För andra tävlingar kan sanktionerande organ tillåta variationer av dessa minimmått så länge de inte understiger 12 meter x 3 meter.

Ett spelområde omfattar ett obestämt antal banor markerade med snören, vars tjocklek inte får påverka spelets gång. De snören som markerar separata banor är inte döda linjer annat än vid banans kortändor och vid spelområdets gräns.

När banorna är placerade ände mot ände är den linje som sammanbinder banorna en dödlinje.

När banområdet omges av barriärer måste dessa vara minst en (1) meter från spelområdets yttre gräns. *Sanktionerande organ och domare har möjlighet att godkänna kortare avstånd.*

Matcherna spelas till 13 poäng med möjlighet att spela gruppspels- och kvalmatcher till 11 poäng.

Tävlingar kan arrangeras med tidsbegränsning. Dessa måste alltid spelas på markerade banor och alla banans linjer är då döda linjer.

### **§ 6 Spelstart och regler rörande ringen**

Spelarna ska lotta (singla slant) om vilket lag som väljer spelområde, om det inte anvisats av tävlingsledningen, och som först ska kasta ut lillen.

Om bana anvisats av tävlingsledningen ska lillen kastas ut på den anvisade banan. Lagen får inte byta bana utan domarens tillåtelse.

Det lag som vinner lottningen bestämmer var ringen ska ritas/placeras och vem inom laget som ska kasta ut lillen. En ritad ring får inte vara mindre än 35 cm eller större än 50 cm i diameter. Dock ska den vara så stor att varje spelares fötter får plats i den.

I de fall fabrikstillverkad ring används ska den vara styv och ha en inre diameter på 50 cm (tolerans: + eller -2 mm).

Hopfällbara ringar är tillåtna under förutsättning att de uppfyller FIPJPs krav, särskilt beträffande styvheten.

Spelare är skyldiga att använda regelmässiga ringar tillhandahållna av tävlingsledningen.

De måste också acceptera regelmässiga styva ringar eller hopfällbara ringar godkända av FIPJP, tillhandahållna av motståndarlaget. Om båda lagen medför någon av dessa ringar ska det lag som vann lottningen bestämma vilken ring som ska användas.

Ringarna ska ritas (eller placeras) mer än 1,0 meter från hinder och minst 1,5 meter från en annan i spel varande ring eller lilla.

Det är tillåtet att ta bort grus och småsten inne i ringen under hela omgången men marken ska återställas när omgången är klar.

Spelarens fötter måste vara helt inne i ringen och får inte vidröra dess kanter eller helt lyftas från marken förrän det kastade klotet har vidrört marken. Ingen del av kroppen får vidröra marken utanför ringen. Varje spelare som inte respekterar denna regel ska tilldömas bestraffning enligt § 35.

Som ett undantag, för de som har en funktionsnedsättning i fötterna/benen, kan tillåtas att stå med enbart en fot i ringen, men den andra foten får då inte vara framför foten i ringen. För spelare som spelar från en rullstol gäller att minst ett hjul (det på samma sida som kastarmen) ska stå inne i ringen.

Om en spelare lyfter upp ringen *eller suddar ut ritad ring* innan alla klot i omgången är spelade läggs ringen tillbaka på sin plats *eller ritas om*, men endast motståndarlagets spelare får kasta sina kvarvarande klot.

Ringarna är inte att betrakta som förbjudet spelområde.

I samtliga fall ska ringarna markeras innan lilla kastas.

Laget som står i tur att kasta ut lilla ska sudda ut samtliga ringar i närheten av den som används.

Lag som vinner lottningen eller som vann föregående omgång har endast ett (1) försök att kasta ut lilla. Om utkastet inte är godkänt går lilla över till motståndarlaget som måste placera lilla på godkänd position inom spelområdet. Om lilla inte placeras på en godkänd position av det andra laget, ska den spelare som placerade lilla felaktigt påföras bestraffning enligt § 35. I händelse av att denna förseelse upprepas ska ett nytt kort, utöver tidigare tilldelade kort, tilldelas samtliga spelare i laget.

Den spelare som kastar ut lilla behöver inte vara den i laget som spelar det första klotet.

Spelarna måste markera lilla direkt efter utkastet och varje gång den förflyttas till en ny position. Ingen hänsyn kommer att tas till en ommarkerad lilla och domaren ska döma enbart efter lillas position på spelområdet.

## § 7 Giltiga avstånd vid lilleutkast

För att ett lilleutkast ska vara giltigt krävs:

1. att avståndet mellan lillen och ringens innerkant måste vara:
  - minst 6 meter och maximalt 10 meter för juniorer och seniorer.

*I Sverige gäller, för deras respektive tävlingar, att avståndet mellan lillen och ringens innerkant ska vara:*

- 4-8 meter för miniorer
  - 5-9 meter för yngre juniorer
2. att ringen befinner sig minst 1,0 meter från hinder och 1,5 meter från annan ring eller lille i spel.
  3. att lillen ligger minst 0,5 meter från hinder och från banans kortsida, den måste också ligga minst 1,5 meter från en annan i spel varande lille eller ring. (Inget minimumavstånd krävs från "sidlinjen" som delar av banorna eller dödlinjen vid sidan av banorna).
  4. att lillen är synlig för spelaren som står upprätt inne i ringen. Vid oenighet avgör domaren, vars beslut är slutgiltigt.

I nästa omgång görs lilleutkast från en ring ritad eller placerad kring den punkt där lillen befann sig i slutet av föregående omgång, utom i följande fall:

- Ringen kommer att hamna mindre än 1,0 meter från ett hinder eller mindre än 1,5 meter från en annan i spel varande ring eller lille.
- Utkastet av lillen kan inte göras inom de fastställda avstånden.

I det första fallet ritar eller placerar spelaren ringen på reglementsenligt avstånd från hinder eller objektet i fråga.

I det andra fallet kan spelaren flytta ringen i föregående omgångs spelriktning, dock inte längre än vad som krävs för att kunna kasta ut en godkänd lille på det maximala kastavståndet. Denna möjlighet erbjuds endast om lillen inte kan kastas i någon riktning till det maximala kastavståndet.

Om lillen inte kastas i överensstämmelse med reglerna ovan ska motståndarlaget placera lillen på valfri godkänd plats på spelområdet. De får också flytta ringen i överensstämmelse med dessa regler om det första lagets placering av ringen inte medger att lillen *kan placeras* på det maximala avståndet.

Även om det första laget misslyckas med sitt lilleutkast behåller det rätten att spela det första klotet.

Det lag som vann rätten att kasta ut lillen har en (1) minut på sig att göra det. Det lag som vann rätten att placera ut lillen efter ett ogiltigt lilleutkast av motståndarlaget måste göra det omedelbart.

## § 8 För att den kastade lillen ska vara giltig

Om den kastade lillen stoppas av en domare, en motståndare, en åskådare, ett djur eller av ett föremål i rörelse är den ogiltig och ska kastas om.

Om den kastade lillen stoppas av en lagmedlem får motståndarlaget placera ut lillen på valfri godkänd plats.

Om, efter ett utkast av lillen, ett första klot har spelats, har motståndarna rätt att ifrågasätta dess position utom i det fall lillen har placerats av en lagmedlem.

Innan lillen ges till motståndarna för att placeras måste båda lagen vara överens om att lilleutkastet inte var godkänt eller så måste en domare ha beslutat att det inte var det.

Om motståndarlaget också spelat sitt första klot anses lillens position som giltig och inga protester kan anföras däremot.

### **§ 9 Död lille under pågående omgång**

Lillen är död om något av följande sju fall inträffar:

1. När lillen under spelet förflyttas till förbjudet spelområde, även om den kommer tillbaka till spelområdet. Den lille som ligger på gränslinjen till ett förbjudet spelområde är giltig. Den blir ogiltig först när den helt och hållet har passerat gränsen. Vattenpöl där lillen flyter fritt räknas som förbjudet spelområde.
2. När den förflyttade lillen, trots att den befinner sig inom spelområdet, inte är synlig från ringen enligt villkoren i § 7. En lille som döljs av ett klot är inte död. Domaren får tillfälligt lyfta upp klot för att undersöka om lillen är synlig.
3. När lillen har förflyttats så att den befinner sig mer än 20 meter (för juniorer och seniorer) eller 15 meter (*för miniorer och yngre juniorer i deras respektive tävlingar*) eller mindre än 3 meter från ringen.
4. När lillen under spel på markerad bana förflyttas till annan bana än den direkt intill, eller förflyttas utanför banans kortsida.
5. När lillen har försvunnit och inte kunnat återfinnas inom 5 minuter.
6. När ett förbjudet spelområde finns mellan lillen och ringen.
7. När lillen vid tidsbegränsade matcher lämnar banan.

### **§ 10 Borttagande av hinder**

Det är förbjudet för spelarna att ta bort, flytta, trampa sönder eller trampa ner eventuella hinder som finns på spelområdet. Dock får den spelare som ska kasta ut lillen bilda sig en uppfattning om den avsedda platsen för ett nedslag genom att knacka på underlaget med ett av sina klot högst tre gånger. Dessutom får den spelare som står i tur att spela, eller dennes medspelare, fylla igen en fördjupning gjort av ett tidigare spelat klot.

Spelare som inte följer denna regel, speciellt genom att med en svepande rörelse städa underlaget framför ett klot som ska skjutas, ska dömas till påföljd enligt § 35.

### **§ 11 Utbyte av lille eller klot**

Det är förbjudet för spelare att byta ut klot eller lille under en match utom i följande fall:

1. Lille eller klot försvinner och inte kan återfinnas inom 5 minuter.
2. Lille eller klot går sönder. I detta fall anses den största delen markera läget. Om det finns fler klot att spela ersätts den största delen, eventuellt efter nödvändig mätning, av ett klot eller lille med så snarlik diameter som möjligt. Om det rör sig om ett klot får spelaren byta hela klotsetet.

## **LILLE**

### **§ 12 Dold eller flyttad lille**

Löv eller pappersbitar som under spelets gång skymmer lillen ska tas bort.

Om blåst eller spelområdets lutning gör att lillen flyttas ska den läggas tillbaka på sin föregående plats under förutsättning att denna har markerats. Detsamma gäller om lillen oavsiktligt rubbas av en domare, oavsiktligt trampas på av en spelare eller en åskådare, ett klot eller en lille från en annan match, ett djur eller något annat föremål i rörelse.

Om lillen flyttas av ett spelat klot i samma match är den giltig.

### **§ 13 Lille som flyttas in i en annan match**

Om lillen under spelet förflyttas till en annan bana inom spelområdet, är den giltig om inte annat anges i § 9.

Om det behövs ska de som spelar mot denna lille vänta med sitt fortsatta spel till dess spelarna i den andra matchen har avslutat sin omgång. Spelare som berörs av denna paragraf måste visa tålmod och sportslighet.

Följande omgång spelar lagen på det tilldelade spelområdet och lillen kastas från den punkt där den befann sig innan den flyttades, dock enligt reglerna i § 7.

### **§ 14 Regler som gäller om lillen är död**

Om en lille, under en omgång, förflyttas så att den är död ska ett av tre alternativ tillämpas:

1. Båda lagen har klot kvar att spela. Omgången är oavgjord och lillen kastas ut av det lag som vann den föregående omgången eller lottningen.
2. Endast ett av lagen har klot kvar. Detta lag får tillgodoräkna sig lika många poäng som det har klot kvar att spela.
3. Inget av de två lagen har fler klot att spela. Omgången är oavgjord och lillen kastas ut av det lag som vann den föregående omgången eller lottningen.

### **§ 15 Placering av lillen efter att den blivit stoppad**

1. Om lillen, efter att den blivit träffad, stoppas eller ändrar riktning på grund av en domare eller en åskådare ska den förbli liggande där den stannat.
2. Om lillen, efter att den blivit träffad, stoppas eller ändrar riktning på grund av en spelare som befinner sig inom spelområdet får dennes motståndare välja mellan att:
  - a) låta lillen ligga kvar på sin nya position;
  - b) lägga tillbaka den på dess förutvarande position;
  - c) placera den någonstans på förlängningen av en linje mellan dess förutvarande position och dess nya position, med maximalt avstånd på 20 meter från ringen (*för miniorer och yngre juniorer gäller 15 meter som det maximala avståndet i deras respektive tävlingar*) och så att den är synlig.

Alternativen b) och c) är tillämpbara endast om lillens förutvarande position är markerad, om så inte var fallet ska lillen ligga kvar där den ligger.

Om lillen efter att ha träffats passerar förbjudet spelområde och därefter återkommer till spelområdet är den ogiltig och reglerna i § 14 ska tillämpas.

## **KLOT**

### **§ 16 Kast av det första och följande klot**

Det första klotet i en omgång kastas av en spelare i det lag som vunnit lottningen eller varit det sista som tog poäng. I fortsättningen kastar det lag som inte har poängen.

Man får inte ta hjälp av något föremål för att rikta in klotet, man får heller inte rita streck på marken eller markera en nedslagsplats.

När man spelar sitt sista klot får man inte ha något klot i andra handen.

Kloten ska kastas ett och ett.

Spelade klot får inte kastas om, med följande undantag:

- klot som stoppas eller ändrar riktning mellan ringen och lillen på grund av ett klot eller en lille från en annan match, eller av ett djur eller annat föremål i rörelse (ex vis en fotboll).
- omkast ska också ske enligt § 8, tredje stycket.

Innan klotet kastas ska spelaren rengöra det från lera och smuts. Brott mot detta *ska* bestraffas enligt § 35.

Om det först spelade klotet rullar in på förbjudet spelområde är det motståndarlagets tur att spela och man växlar på så sätt tills det finns något klot inom det tilldelade spelområdet.

Om inga klot finns kvar inom det tilldelade spelområdet efter ett skott eller ett lägg ska man tillämpa bestämmelserna för en oavgjord omgång som beskrivs i § 29.

### **§ 17 Spelares och åskådares uppträdande under en match**

Åskådare och spelare ska vara tysta under den tid spelaren disponerar för att kasta sitt klot.

Motståndarna får varken gå omkring, gestikulera eller göra något annat som kan störa spelaren. Endast dennes medspelare får uppehålla sig mellan ringen och lillen.

Motståndarna ska befinna sig bortom lillen eller bakom spelaren och i båda fallen minst två (2) meter vid sidan av spelet.

De spelare som inte iakttar dessa föreskrifter kan uteslutas ur tävlingen om förseelsen upprepas efter tillsägelse av en domare.

### **§ 18 Kast av klot och klot som hamnar utanför spelområdet**

Ingen spelare får kasta sitt klot i övningssyfte under pågående match, varken på eller utanför det spelområde där de spelar. Spelare som bryter mot detta bestraffas enligt § 35.

Klot som under spelet hamnar utanför det markerade spelområdet är godkända med undantag av vad som anges i § 19.

### **§ 19 Döda klot**

Varje klot är dött i och med att det kommer in på förbjudet spelområde. Ett klot på gränsen till förbjudet spelområde är inte dött förrän hela klotet passerat gränsen till förbjudet spelområde, vilket inträffar när hela klotet befinner sig på andra sidan denna gräns, sett rakt ovanifrån. Detsamma gäller vid spel på markerade banor när klotet i sin helhet passerar mer än en intilliggande bana längs långsidan eller då det passerar banans kortsida.

Vid tidsbegränsade matcher anses ett klot dött då det till fullo passerat banans linjer.

Om ett klot kommer tillbaka in på spelområdet antingen på grund av markens lutning eller efter studs mot ett hinder, rörligt eller fast, ska det omedelbart tas ur spel och allt det rubbat ska återställas i de fall det varit markerat.

Varje dött klot måste omedelbart tas ur spel. Om så inte sker förklaras klotet giltigt i den stund motståndarlaget spelar ett klot.



## **§ 20 Stoppade klot**

Spelat klot som stoppas eller ändrar riktning på grund av en åskådare eller en domare ska ligga kvar där det stannat.

Spelat klot som stoppas eller ändrar riktning på grund av en medspelare är dött.

Spelat klot som oavsiktligt stoppas eller ändrar riktning på grund av någon motståndare får enligt spelarens önskan antingen kastas om eller ligga kvar på den plats där det stannade.

Om ett skjutet tidigare spelat klot, efter att ha blivit träffat, stoppats eller ändrat riktning på grund av en spelare kan motståndaren till den som begått förseelsen besluta att:

1. låta det ligga kvar där det stannat.
2. placera det någonstans på förlängningen av en linje som utgår från den position där klotet befann sig fram till den punkt där det nu befinner sig, dock enbart inom spelområdet och under förutsättning att klotet har varit markerat.

Den spelare som avsiktligt stoppar ett klot i rörelse utesluts omedelbart, tillsammans med sitt lag från pågående match.

## **§ 21 Tillåten tid för spel**

När lillen har kastats ut har varje spelare maximalt en (1) minut på sig att kasta sitt klot.

Tiden räknas från det att lillen eller föregående klot har stannat eller efter att en mätning har slutförts.

*All mätning utöver den som gäller vilket lag som har poängen ska utföras inom tidsfristen utom vid omgångens slut.*

Samma begränsningar gäller för utkast av lillen.

Spelare som inte respekterar denna regel ska bestraffas enligt § 35.

## **§ 22 Flyttade klot**

Om exempelvis blåst eller markens lutning gör att ett klot som stannat åter kommer i rörelse ska det läggas tillbaka på sin plats, förutsatt att denna har markerats. Detsamma gäller varje klot som oavsiktligt rubbats av en spelare, en domare, en åskådare, ett djur eller något föremål i rörelse.

För att undvika dispyter *bör* spelarna markera kloten. Om kloten inte har markerats ska domaren endast döma utifrån deras faktiska positioner på spelområdet.

Om ett klot flyttas av ett klot spelat i samma match ska det behålla sin nya position.

## **§ 23 En spelare spelar någon annans klot**

Den spelare som kastar någon annans klot får en tillsägelse av domaren. Det spelade klotet är emellertid giltigt men ska genast bytas ut, efter att en eventuell mätning har gjorts.

Om felet upprepas under matchen ogiltigförklaras det felaktigt spelade klotet och allt som det har rubbat ska flyttas tillbaka, om dess positioner är markerade.

## **§ 24 Klot spelade i strid med reglerna**

Med undantag för de fall som beskrivs i dessa regler där påföljder enligt § 35 ska utdömas är varje klot som inte kastas enligt reglerna dött och allt det har rubbat ska flyttas tillbaka om det är markerat.

Motståndaren har emellertid rätt att tillämpa fördelsregeln och förklara klotet giltigt. I så fall är, klotet som lagts eller skjutits, giltigt och allt som det har rubbat ska ligga kvar på sina platser.

## **POÄNG OCH MÄTNING**

*Det lag som vid omgångens slut har ett klot närmast lillen har vunnit omgången och får tillgodoräkna sig lika många poäng som det antal klot laget har närmare lillen än motståndarnas bästa klot.*

### **§ 25 Tillfälligt borttagande av klot**

Om det behövs för att man ska kunna utföra en mätning får man tillfälligt flytta på klot och hindrande föremål mellan lillen och det klot som ska mätas, efter det att man markerat deras lägen.

Efter mätningen ska de borttagna kloten och hindrade föremålen läggas tillbaka. Om hindren inte kan flyttas ska mätningen ske med passare.

### **§ 26 Mätning av poäng**

En spelare i det lag som spelade sist ansvarar för att utföra mätningen. Motståndarna har alltid rätt att kontrollmäta efter denna mätning.

Varje mätning ska genomföras med ett lämpligt mätinstrument som varje lag måste ha med sig.

Det är förbjudet att mäta med fötterna. De spelare som inte observerar denna regel ska bestraffas enligt § 35.

När som helst under en omgång kan en domare rådfrågas om den inbördes ordningen mellan klot, oavsett dess läge, och vars beslut är slutgiltigt. Under den tid som en domare mäter ska spelarna befinna sig minst två (2) meter bort.

Tävlingsledningen kan besluta att mätningar endast ska göras av en domare.

### **§ 27 Borttagna klot**

Det är förbjudet för spelare att ta upp spelade klot innan omgången avslutats.

Klot som plockas upp i slutet av en omgång, innan poäng överenskommit, är döda. Mot detta kan inga protester anföras.

Om en spelare plockar upp ett av lagets klot från spelområdet medan dennes lagkamrater fortfarande har klot kvar, får de inte spela dessa.

### **§ 28 Flyttning av ett klot eller lillen**

Det lag, vars spelare flyttar eller rubbar lillen eller ett av klot som ska mätas, förlorar mätningen *mellan de klot som ska mätas.*

Om domaren under mätning av poäng rubbar eller flyttar på lillen eller ett klot ska domaren fatta ett opartiskt beslut.

### **§ 29 Klot på lika avstånd från lillen**

När de två lagens bästa klot ligger på samma avstånd från lillen kan tre situationer uppstå:

1. Om det inte finns fler klot kvar att spela är omgången oavgjord och lillen kastas ut av det lag som tog poäng i den föregående omgången eller som vann lottningen.
2. Om endast ett lag har klot kvar ska dessa spelas och de får så många poäng som de har klot närmare lillen än motståndarens bästa klot.

- Om båda lagen har klot kvar ska det lag som spelade det senaste klotet spela igen, därefter motståndarlaget och man fortsätter så till dess ett av lagen tar poäng. När bara ett av lagen har klot kvar spelas dessa enligt punkt 2.

Om det vid omgångens slut inte finns några klot inom spelområdet är omgången oavgjord och inget av lagen får poäng.

### **§ 30 Skräp på klot eller lille**

Om något fastnat på kloten eller på lillen ska det tas bort innan mätningen utförs.

### **§ 31 Klagomål**

För att kunna tas i beaktande måste alla klagomål ges till en domare. Så snart matchen är avslutad kan inga klagomål accepteras.

## **DISCIPLIN**

### **§ 32 Bestraffning för frånvarande lag eller spelare**

Spelarna är *skyldiga att informera sig om lottningen när den blivit tillkännagiven.*

*Om ett lag inte kommer till spel inom fem (5) minuter efter den officiellt meddelade starttiden för matchen tilldelas motståndarlaget 1 poäng. Det erhåller därefter tre (3) poäng för varje ytterligare 5-minutersförseening. Det lag som inte infunnit sig på den anvisade banan senast 25 minuter efter den fastställda spelstarten har förlorat matchen.*

Samma regel tillämpas även då spelet återupptas efter ett av tävlingsledningen beslutat avbrott.

Ett inkomplett lag har rätt att spela utan den saknade spelaren men får inte använda dennes klot.

Ingen spelare får avbryta sitt deltagande i en match, eller lämna banområdet, utan en domares tillåtelse. Frånvaron får på inget sätt hindra matchens förlopp eller medspelarnas skyldighet att spela sina klot inom den föreskrivna minuten. Har spelaren inte återkommit när det är dennes tur att spela annulleras dennes klot med ett (1) klot per minut.

Om tillstånd inte lämnats ska bestraffning ske enligt § 35.

I händelse av olycka eller medicinskt problem, styrkt av en läkare, kan spelare beviljas en frånvaro på upp till 15 minuter. Om detta utnyttjas i oärligt syfte diskvalificeras laget omedelbart ur tävlingen.

### **§ 33 Sen ankomst av spelare**

En spelare som kommer *till matchen* då en omgång har påbörjats får inte delta i den omgången. Spelaren får endast delta i spelet från och med påföljande omgång.

Om en spelare kommer mer än 30 minuter efter att matchen börjat äger denne inte rätt att delta i matchen.

Om laget vinner matchen får denne spelare delta i de påföljande matcherna förutsatt att *hen* är anmäld i detta lag.

Om tävlingen spelas som gruppspel får den försenade spelaren delta i kommande matcher oavsett resultat i den match till vilken spelaren var försenad.

Den första omgången av en match anses vara påbörjad i och med att lillen är utkastad, oavsett om den är giltig eller inte. Påföljande omgångar anses vara påbörjade i och med att det sista klotet i den föregående omgången har stannat.

### **§ 34 Utbyte av spelare**

Utbyte av en spelare i dubbel, eller en eller två spelare i trippel, är tillåtet fram till den officiella spelstarten, under förutsättning att ersättaren (-na) inte tidigare varit anmälda till tävlingen i ett annat lag.

### **§ 35 Bestraffningar**

Spelare som åsidosätter spelreglerna under en match tilldöms följande bestraffningar:

1. Varning, som markeras med att en domare visar ett gult kort för spelaren som felat. Om förseelsen gäller överträdelse av tidsregeln tilldelas ett gult kort för samtliga spelare i det felande laget. Om en av dessa spelare redan har fått ett gult kort blir påföljden annullering av det spelade klotet eller det som ska spelas.
2. Annullering av det spelade klotet eller ett klot som ska spelas, som markeras med att en domare visar ett orange kort för spelaren som felat.
3. Uteslutning av den felande spelaren för resten av matchen, som markeras med att en domare visar ett rött kort för spelaren som felat.
4. Diskvalifikation av det felande laget.
5. Diskvalifikation av båda lagen om de har samverkat eller handlat i samförstånd.

Varning är en påföljd som endast kan utdelas efter en regelöverträdelse. Information eller uppmaning att följa regler som lämnats innan tävlings- eller matchstart kan aldrig betraktas som en varning.

### **§ 36 Dåligt väder**

Om vädret allvarligt försämras under en tävling, t ex häftigt regn, ska i princip alla pågående omgångar avslutas, om inte en domare beslutar annorlunda. En domare är den ende som efter konsultation med tävlingsjuryn, kan besluta om tillfälligt uppehåll i spelet eller att tävlingen ska avbrytas.

### **§ 37 Ny fas i tävlingen**

Om det skulle visa sig att matcher inte är avslutade när ett nytt skede i tävlingen påannonserats (utjämningsmatcher, slutspel etc) får en domare, efter samråd med tävlingsjuryn, *vidta alla de åtgärder och fatta alla de beslut som denne anser vara nödvändiga för tävlingens genomförande.*

### **§ 38 Bristande sportslighet**

Det lag som argumenterar under en match och därmed visar bristande sportslighet och respekt gentemot publiken, organisatören eller domarna ska uteslutas ur tävlingen. Denna uteslutning kan i sin tur medföra att erhållna resultat inte får behållas och kan också leda till påföljder enligt § 39.

### **§ 39 Dåligt uppförande**

Den spelare som gör sig skyldig till dåligt uppförande eller ännu värre, som gör sig skyldig till våld mot någon funktionär, en domare, en annan spelare eller en åskådare, ådras sig en eller flera av följande påföljder beroende på hur allvarlig förseelsen är:

1. Uteslutning ur tävlingen.
2. Beslag av eller återbetalning av ersättningar och priser.

Bestraffning som tilldöms den felande spelaren kan också drabba dennes medspelare.

- Påföljd 1 ges av en domare.
- Påföljd 2 handläggs av tävlingsjuryn som inom 48 timmar, tillsammans med sin rapport, ska leverera konfiskerade och återkallade ersättningar och priser till berört förbund för vidare handläggning.

Korrekt klädsel krävs av varje spelare och det är inte tillåtet att spela i bar överkropp och av säkerhetsskäl får man inte spela barfota eller i öppna skor.

Det är förbjudet att röka, inkluderande elektroniska cigaretter, under pågående match. Det är också förbjudet att använda mobiltelefon under pågående match.

Spelare som inte följer dessa bestämmelser efter tillsägelse från en domare ska uteslutas från tävlingen.

#### **§ 40 Domarnas skyldigheter**

Domarna som har i uppdrag att leda tävlingen ska se till att såväl spelreglerna som tävlingsbestämmelserna noga efterlevs.

Beroende på allvaret i en förseelse är en domare bemyndigad att, utesluta från en match eller diskvalificera från en tävling, varje spelare eller lag som vägrar att rätta sig efter dennes direktiv.

Licensierade åskådare eller avstängda spelare som på grund av sitt beteende orsakar incidenter inom tävlingsområdet ska av domaren anmälas till berört förbund. Förbundet ska höra den som anmäls och besluta om, och i vilken omfattning, bestraffningar ska utdömas.

#### **§ 41 Tävlingsjury**

Händelser som inte kunnat förutses i detta regelverk ska underställas en domare som har möjlighet att hänskjuta dem till tävlingsjuryn. Tävlingsjuryn ska bestå av minst 3 och högst 5 personer.

Tävlingsjuryns beslut kan inte överklagas. Vid lika röstetal har ordföranden utslagsröst.